	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

CLUBES MIXTOS: UNA ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS BÁSICAS DE UNA LENGUA META, EN ESTUDIANTES DEL CURSO VIRTUAL DE INGLÉS I, EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA.


**SEMINARIO DE INVESTIGACION
202030**

**TRABAJO DE GRADO PARA LA ESPECIALIZACIÓN EN:
PEDAGOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO**

**PRESENTADO POR:
ISABEL NARANJO
CATALINA CALDERÓN**


**A
AIDA JULIETA QUIÑONES
Directora de curso**

**ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
BOGOTÁ, DICIEMBRE DE 2009**

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
1.2 JUSTIFICACION Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION.....	8
1.3 OBJETIVOS	12
1.3.1 Objetivo General	12
1.3.2 Objetivos Específicos	12
1.4 Consideraciones Metodológicas Generales.....	13
1.4.1 Variable Independiente (VI): La Estrategia de Clubes Mixtos.	14
1.4.2 Variables dependientes (VD): Motivación, Rendimiento Académico, Competencia lingüísticas básicas, (aprendizaje de la LM) relaciones tutoriales. Interactividad intercultural.....	15
1.4.4 Técnicas para la recolección y análisis de datos.....	15
1.4.5 Procedimiento de la Investigación.....	16
2. MARCO TEORICO	21
2.1 Antecedentes de estudios en Colombia sobre el uso de TIC y la formación de comunidades de aprendizaje	21
2.2 Antecedentes en España sobre identidad culturalidad, multiracialidad y bilingüismo	26
2.3 Antecedentes de estudios en Estados Unidos: La clase mágica	29
3 CRONOGRAMA DEL PROYECTO	39
4. RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS	41
5. PRESUPUESTO.....	44
6. BIBLIOGRAFÍA	49

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


1. INTRODUCCIÓN

El vertiginoso avance y difusión de las tecnologías de la comunicación y la información TIC, acentuado desde mediados de última década del siglo pasado, dio lugar en el entorno de la educación superior al desarrollo del modelo de aprendizaje virtual o e-learning, identificado específicamente por la mediación de la computadora y los recursos electrónicos, en los actos educativos. (Bartolomé Pina, 2008, 15; García Peñalvo, 2001, 4)

El modelo, priorizó el concepto de “aprendizaje” sobre el tradicional de “enseñanza” y realzó los medios electrónicos y las redes como las fuentes primarias del conocimiento, la novedad tecnológica llevó a las universidades a generar distintos espacios para incluir en sus currículos este nuevo y diversificado recurso tecnológico, en diferentes proporciones y de distintas maneras combinaron la educación presencial con la virtual. (Silvio José, 2006, 2)

Dichas combinaciones, partiendo de los escenarios de adaptación que presenta Marqués Graells, (2000, 3) y la clasificación que hace Facundo Ángel (2002,3) dieron lugar a dos grandes modos de educación, la primera de tipo tecnócrata y reformista que incorporo las TIC, al salón de clase como nuevos y novedosos recursos pedagógicos para enriquecer el trabajo presencial; aquí se incluyó la alfabetización computacional o digital para que los alumnos aprendieran de y con las TIC. La segunda modalidad o enfoque Holístico, desescolarizó la enseñanza y traslado el medio educativo a las plataformas y redes en un proceso pleno de virtualidad¹, ubicándola como la expresión más avanzada de la educación a distancia.

¹ La virtualización o educación virtual no presencial se define como un proceso y un resultado al mismo tiempo del tratamiento de la comunicación: datos, informaciones y conocimientos, mediante computadora. El resultado de la virtualización son objetos virtuales formados por series concatenadas e interrelacionadas de números binarios (ceros y unos), que asumen la forma de textos escritos, imágenes, fotografías, gráficos,


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Destacando la importancia del aprendizaje virtual o e-learning y su impacto en la formación de los nuevos ciudadanos de la emergente sociedad del conocimiento o sociedad red, o mundo digital, las Universidades Colombianas, combinaron en sus distintos currículos y ofrecimientos académicos estas dos modalidades, aunque sin lograr un proceso de integración, por el contrario, alegando distintas ventajas y desventajas, subrayaron en la práctica educativa y pedagógica la separación tajante de los dos modelos: la educación presencial y la educación virtual.

Al respecto cabe citar el diagnostico que realizo Facundo Ángel (2003) sobre “La Educación Superior a Distancia / virtual en Colombia”, (2002) el cual entre otros factores destacó que:

- La calidad de la educación superior, presencial y virtual, pese a los esfuerzos de excelencia y acreditación, aun dista mucho de los estándares internacionales e incluso del continente.
- Aunque existe conciencia creciente en las comunidades académicas y científicas del país sobre la necesidad de introducir cambios y reformas profundas en el sistema universitario, el tema de la virtualidad no logra concretarse.
- La inversión en ciencia y tecnología es precaria, tanto por parte del Estado, como de las mismas universidades y desde luego el costo de los equipos y accesorios para el manejo de la virtualidad es elevado, con lo cual su uso se reduce a sectores económicos medio altos y superiores.
- La enseñanza virtual se ofrece como modalidad complementaria de la educación presencial, su empleo mayoritario se da en el campo de la educación no formal.
- Existen limitaciones e incluso prevenciones para la formación de equipos docentes dedicados a la virtualidad, la tecnología se considera ante todo

diagramas, objetos en movimiento, etc., almacenados en computadoras y redes de computadoras para diversos propósitos y visibles en la pantalla de una computadora. (Silva, 2005, 5)


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

como un asunto de ingenieros, prima su manejo en los campos informáticos, relegando a un segundo plano su inserción en las ciencias sociales y de la educación.

- Ausencia de políticas y reglamentaciones específicas para el manejo académico y curricular de la educación virtual.
- Universidades abanderadas en la modalidad de educación a distancia y virtualidad, como la UNAD, la Universidad de Antioquia, la del Valle y Javeriana, han limitado sus desarrollos en esta forma de educación, mantienen sistemas duales, probablemente por resistencias internas frente a la metodología a distancia.
- La adopción del modelo virtual no siempre obedece a estudios prospectivos; el tema de los modelos pedagógicos, pese a que se reconoce su importancia, no se aborda como un interés sustantivo.
- Existe una actitud instruccional – tecnológica, que lleva a pensar que la tecnología, por si misma cumple ahora la función del maestro.
- El entrenamiento computacional básico para alumnos y docentes y la formación de docentes en la pedagogía de las nuevas relaciones: tecnología/aprendizaje, y pedagogía del auto - aprendizaje, y la pedagogía con soporte virtual, es relativamente baja en las universidades.

Estos resultados que realzan el divorcio entre los modelos presencial y virtual y que dan lugar a interpretar que la educación superior tiene distintos estándares y criterios de calidad en la formación profesional, según sea el modelo aplicado, ubican al país, en las tendencias de la educación virtual de finales del siglo pasado, descritas en el documento de la IESALC-UNESCO, (2004).

En la actualidad, destaca el mismo documento, en América Latina y otras regiones del mundo, para superar los problemas de integración, derivados del empleo de la educación virtual como auxiliar de la presencial, las carencias en la calidad y las limitaciones temáticas, se propone lograr una mayor articulación de lo presencial con lo distante y lo virtual con lo no-virtual en la educación. (Silva José, 2006,3)


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Es importante, por lo tanto, abandonar las ideas de los modelos sustitutivos, priorizar un modelo sobre otro o tratar de trazar fronteras y límites infranqueables, en contraposición y en procura de la articulación educativa ha surgido el “blended learning” o aprendizaje mixto o aprendizaje híbrido o aprendizaje articulado.

En un tiempo relativamente corto, el tema se ha extendido como la solución a los problemas asociados a cómo lograr educar de manera continua, flexible, interesante, accesible a todos los aprendices independientemente de su conocimiento y dominio de la computación y la telemática, fácil de llevar a cabo, de bajo costo y que optimice los recursos de enseñanza y aprendizaje existentes en diversas organizaciones y su combinación con las nuevas tecnologías digitales. (Silvio José, 2006,4)

Bartolome Piña, (2008,15) define el Blended Learning, (BL) como un sistema en el que se mezclan situaciones de presencialidad y no presencialidad, recurriendo a las tecnologías más adecuadas para cada necesidad, con el fin de optimizar el resultado de la formación. Agrega que se trata, pues, de integrar algunas herramientas tipo “face to face” en entornos básicamente a distancia. Esto no es complicado pues si bien el BL aparece en programas de formación presencial al integrar recursos tecnológicos de tipo no presencial, también ha sido analizado como una evolución del e-learning.

Citando a Heterick & Twigg, (2003, p. 28) y experiencias propias Bartolome Piña, matiza el BL como un importante planteamiento capaz de provocar mejores resultados en los exámenes y generar un mayor grado de satisfacción entre los estudiantes, a la vez que permite atacar los problemas y dificultades en términos de limitaciones que caracterizan al llamado aprendizaje e-learning, dentro de las cuales ubica la inadecuación de las soluciones tutoriales y la Insuficiente consideración de los aspectos emocionales. (2008, 18)


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

En este contexto, la presente investigación proyecta en un enfoque transnacional, conformado por tres (3) equipos de investigación: la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) en Colombia, la Universidad Pablo Olavide en Sevilla, España y la Universidad de California (UCSD) en San Diego, Estados Unidos, avanzar en la construcción de entornos de aprendizaje mixtos o articulados que favorezcan la adquisición y el dominio de una lengua meta (LM) y contribuyan a la solución de las distintas problemáticas que en común aquejan en esta área al trabajo docente.

Las experiencias compartidas por los grupos de investigación, indican que pese a las diferencias transculturales, los docentes vivencian situaciones comunes en cuanto a la falta de motivación de los alumnos, dificultades con el manejo de las herramientas y medios tecnológicos, carencia o dificultades reiteradas para alcanzar competencias lingüísticas básicas, desarticulación entre los factores técnicos y pedagógicos y por lo mismo subutilización de los recursos tecnológicos.

Los tres equipos de investigación están particularmente interesados en la preparación de estudiantes, profesores y trabajadores que ingresen a la economía y la sociedad mundial con habilidades y competencias para encarar los retos de un mundo complejo e interconectado. Esta propuesta de colaboración pretende, también, contribuir al propósito de ir cerrando la brecha digital y cognitiva entre comunidades de diversos espacios geográficos, orígenes e ingresos.

Dado que el proyecto se lleva a cabo inicialmente en el medio Colombiano, concretamente en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, con estudiantes del nivel I, del curso virtual de inglés, se determina como propósito fortalecer el desarrollo de sus competencias lingüísticas básicas, enriqueciendo el modelo de virtualidad con estrategias mixtas o estructuradas, mezclando situaciones presenciales con recursos tecnológicos para estimular el rendimiento académico y la motivación por el aprendizaje de la LM


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

1.2 JUSTIFICACION Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION.

El aprendizaje virtual o e-learning encontró por razones de compatibilidad técnico – pedagógicas en la enseñanza de los idiomas uno de los espacios de mayor consistencia y continuidad. Desde la perspectiva teórica de la virtualidad, el manejo de las TIC asegura las bases fundamentales de este tipo de aprendizaje: la Interacción acción que persigue la finalidad comunicativa y la Interactividad (simulación electrónica del proceso de interacción) que a su vez integran los factores Técnicos, Pedagógicos y Culturales o mejor Interculturales ya que se trata del aprendizaje de la LM como instrumento de comunicación eficaz, requeridos para alcanzar el correspondiente dominio lingüístico.

Las ventajas de dicho modelo llevaron a la mayoría de universidades nacionales a desescolarizar o retirar de los currículos semi o presenciales, las asignaturas relacionadas con el aprendizaje de la Lengua Meta (LM), como parte de la formación profesional requerida para desempeñarse y afrontar un mundo globalizado. Se dio por hecho que además de las ventajas de cobertura, la aplicación de este modelo facilitaría el dominio idiomático y permitiría superar los problemas de temor, baja calidad y deserción asociados al sistema presencial.

En el caso Colombiano, sobresale la experiencia de la Universidad Nacional abierta y a Distancia, entidad que cuenta con un cubrimiento en casi todo el país y en la que estudian jóvenes y adultos, en su mayoría provenientes de las distintas y disímiles regiones, con recursos limitados, incluso de poblaciones indígenas, que dentro del plan formativo requieren de la formación en competencias para el aprendizaje de una LM, para lograr interactuar con propiedad en un mundo globalizado. En la actualidad se encuentran inscritos más de 11.000 estudiantes a


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

los cursos de inglés, en los que participan estudiantes que tienen como lengua madre el español y también estudiantes provenientes de comunidades indígenas que tienen diferentes lenguas como lengua madre.

Evaluaciones institucionales de los alcances del programa virtual de inglés han evidenciado índices reiterados de abandono en este tipo de asignaturas, cercanos al 30%, y baja calidad académica en cuanto a las competencias esperadas. La Investigación de Bulla Martha, (2009) sobre los factores incidentes en el abandono del aula virtual en alumnos del curso I de inglés, realizada en una muestra representativa de 475 alumnos y 12 tutores, mostró que en el caso de los alumnos el abandono estaba asociado simultáneamente con problemas de conectividad o de orden técnico (problemas de acceso a la plataforma, falta de recursos propios) y deficiencias en los aspectos de alfabetización computacional o digital (manejo de TIC) estos dos factores son compartidos por los tutores, los que además agregan aspectos relacionados con la estructura y los materiales del curso.

Los resultados de dicha investigación reflejan que el modelo de virtualidad presenta problemas de articulación entre los factores técnicos y pedagógicos, déficits en los procesos de inducción computacional y en los procesos de tutoría, sugiriendo la necesidad de una mayor articulación entre lo presencial y lo distante, así como la necesidad de otorgarle mayor significación al contenido idiomático con los propios del programa profesional.

Los datos obtenidos dejan entrever que los hallazgos en la investigación de Facundo Angel (2002) en cuanto a que el aprendizaje virtual o e-learning, no constituye aún una modalidad de aprendizaje consolidada e independiente, si se quiere formalizada en los planes de estudio, su empleo tiende a centrarse en la vertiente de apoyo a la educación presencial como una herramienta tecnológica y no como un proceso pedagógico, continúan vigentes.


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

En este panorama la interactividad no tiene mayor trascendencia, simplemente no se alcanza y por lo tanto es evidente que no existen espacios para la **interculturalidad**. Esto significa que a pesar de que en los procesos de aprendizaje se deben considerar las diferentes formas de pensamiento, comunicación, valores, costumbres, experiencias, saberes, que permitan a los individuos y a las colectividades propiciar relaciones de interculturalidad, el sistema actual no ofrece dichas garantías.

La situación descrita puede además, corroborarse a partir de la experiencia académica de los tutores y en las comunicaciones de los estudiantes, que establecen las deficiencias en el uso de la plataforma que se utiliza para desarrollar los diferentes cursos, entre ellos, el de inglés como LM, el poco empleo del computador, el analfabetismo digital, las limitaciones en el uso de recursos y herramientas tecnológicas. Frente a la dimensión intercultural es notoria la ausencia de espacios que favorezcan la interacción entre estudiantes de diferentes regiones y países, que promueva la apropiación de la lengua y la otra cultura, de tal manera que se den relaciones que, además, incidan en el aprendizaje de la LM.

En consecuencia se evidencia que la aplicación exclusiva del modelo actual de virtualidad o e-learning, implementado por la universidad, no logra la integración e interacción de los factores técnicos, pedagógicos e interculturales, requeridos para el aprendizaje gradual de la LM, por lo menos en el curso de inglés I. El modelo no propicia mayores niveles de motivación ni estimula el rendimiento académico de alta calidad.

Para atacar esta problemática, se propone desde la perspectiva que brinda el intercambio de experiencias de los grupos de investigación: el nativo de la UNAD, el de la Universidad de Pablo de Olavide en Sevilla, España y el de la Universidad de California en San Diego, USA, desarrollar un entorno de aprendizaje mixto que


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

en un proceso de interculturalidad vincule estudiantes de los tres países para facilitar el aprendizaje de una LM.

La propuesta conlleva entonces a dilucidar la efectividad que una estrategia de clubes mixtos en contextos interculturales, conexas con las actividades del modelo de educación virtual, tendría sobre el aprendizaje de la LM, en términos de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes involucrados. Al tiempo es pertinente conocer que aspectos de dicha estrategia inciden positivamente en la integración e interacción de los factores pedagógicos y tecnológicos relacionados con este aprendizaje, así como en las situaciones de la inadecuación tutorial y las relaciones emocionales, descritas por Bartolomé Piña. (2008,18)

De manera complementaria se formulan las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Cuáles son y cómo se comparan y contrastan las características de los ambientes de aprendizaje de una LM en los estudiantes de los tres países participantes?
- ¿Cómo se pueden integrar los factores pedagógicos y tecnológicos en contextos interculturales para el aprendizaje de una LM?
- ¿Cuál es la incidencia del factor intercultural en el aprendizaje de una LM?
- ¿Cuál es efecto de la estrategia de clubes mixtos en el proceso de acompañamiento de los profesores en la adquisición de una LM y la interculturalidad?
- ¿Contribuye este proyecto y si es así, de qué manera, a la solución de las inadecuaciones tutoriales?

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

- Contribuir en el campo de la educación superior, en una perspectiva intercultural al desarrollo de entornos educativos mixtos o estructurados que favorezcan el aprendizaje de una LM.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Destacar la importancia de los entornos educativos mixtos o estructurados como estrategias educativas alternas y complementarias para el fortalecimiento del aprendizaje virtual o e- learning de una LM.
- Diseñar, implementar, y evaluar una estrategia pedagógica de clubes mixtos en contextos interculturales, para favorecer, en un grupo de estudiantes del curso virtual de ingles I, de la UNAD, el aprendizaje de una LM, evaluado en términos de la motivación y el rendimiento académico.
- Caracterizar los ambientes de aprendizaje en los cuales se implementa la enseñanza de la LM, en los grupos de estudiantes colombianos, españoles y norteamericanos.
- Establecer por contraste con grupos de estudiantes no sometidos a la estrategia de Clubes Mixtos, el efecto que tiene dicha estrategia sobre el aprendizaje de la LM y el manejo de las relaciones tutoriales.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

- Evaluar con especial énfasis el trabajo y las relaciones interculturales realizadas en los clubes y su incidencia en el aprendizaje de la LM.


1.4 Consideraciones Metodológicas Generales

En cuanto no se tiene referencia directa de investigaciones similares en el medio colombiano, teniendo en cuenta por demás que el tema de los entornos de aprendizaje mixto, o estructurado o “blended learning” apenas empieza a difundirse y las dificultades generales que han afectado en el país la consolidación del aprendizaje virtual o e- learning, el proyecto se presenta como una experiencia piloto de tipo aplicado que se realiza en Colombia, en la UNAD, conjugando las experiencias internacionales de los grupos de España y Estados Unidos, relacionadas con el aprendizaje de una LM.

Epistemológicamente se ubica en el paradigma de la diversidad complementaria, según el cual los enfoques cuantitativos y cualitativos no son excluyentes, sino que a pesar de su diversidad epistemológica, permiten aproximaciones conjuntas y complementarias al objeto de estudio. (Dos Santos Filho y Sanchez Gamboa, 1977)

El desarrollo metodológico como tal se cumple mediante un diseño comparativo que implica tomar muestras de la población de los alumnos inscritos en el curso virtual de ingles I, y dividirlos en dos grupos, con sus respectivos tutores: uno experimental y otro control. El primero recibirá los efectos de la estrategia de Clubes Mixtos, que adiciona un entorno de aprendizaje mixto a las condiciones normales de virtualidad, que por lo demás se mantienen sin ningún cambio para los integrantes del segundo grupo.

En los dos grupos el efecto de la estrategia de aprendizaje mixto sobre el dominio de la LM se evaluará a partir de las consideraciones motivacionales de los participantes, el rendimiento académico en términos de las actividades realizadas,

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


las notas y una prueba de competencias para conocer el estado de las cuatro habilidades comunicativas: hablar, leer, escribir y escuchar. El análisis comparativo de estos datos, será la base para las consideraciones del caso sobre el efecto positivo o negativo de la estrategia.

1.4.1 Variable Independiente (VI): La Estrategia de Clubes Mixtos.

Conforme a la definición de Bartolome Piña (2008) sobre el blended learning, o aprendizaje mixto como un sistema en el que se mezclan situaciones de presencialidad y no presencialidad, recurriendo a las tecnologías más adecuadas para cada necesidad, con el fin de optimizar el resultado de la formación, los Clubes propuestos, se definen como ámbitos diseñados para contemplar un determinado dominio del conocimiento desde ángulos que habitualmente no están presentes en la práctica escolar: el experimental, estético, el recreativo, el cultural, etc.

Los clubes implican según (Díez-Palomar, et al., 2007): (a) un entorno muy diferente al que viven en las clases habituales en la escuela, (b) descubrimiento de nuevas aplicaciones de los contenidos temáticos a aspectos directamente relacionados con su experiencia de vida cotidiana y con su comunidad, (c) diálogo compartido que les permite explorar conjuntamente diversos puntos de vista (d), el conocimiento se convierte en un puente entre culturas, al unir a estudiantes pertenecientes a culturas diferentes, (e) no existe jerarquía entre los profesores y los estudiantes, todos son una comunidad que aprende.

El club tendrá un componente pedagógico integrando el modelo de la clase mágica para el uso de las tecnologías y las experiencias previas del uso de software en Colombia. El segundo componente es tecnológico, se integrará el software Dígalo y SIMAS al aprendizaje de la LM y algunas herramientas audiovisuales para el aprendizaje de la LM. El tercer componente es un espacio

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


virtual para favorecer la interacción y la interculturalidad a través del uso de una plataforma.

1.4.2 Variables dependientes (VD): Motivación, Rendimiento Académico, Competencia lingüísticas básicas, (aprendizaje de la LM) relaciones tutoriales. Interactividad intercultural

La motivación comprende el estado anímico y la mayor o menor predisposición para realizar las actividades académicas, comprende las expectativas realizaciones tanto del alumno como del tutor, su registro de llevará a cabo mediante entrevistas focalizadas, las comunicaciones por chat, correos y personales. El rendimiento académico, indicativo de la adquisición o alcance de las competencias necesarias para el aprendizaje de la LM se mide en términos de las notas y el cumplimiento de las actividades requeridas y se tiene como indicativo de apoyo a los resultados de la prueba de competencia. Las relaciones tutoriales en cuanto a calidad, frecuencia, solución de problemas, se monitorean directamente de la plataforma y de las comunicaciones entre alumnos y tutores. Finalmente las relaciones interculturales, interactividad cultural, se registran por el numero, contenido y duración de los contactos, según sea el destinatario.

1.4.4 Técnicas para la recolección y análisis de datos

Se emplearán técnicas cuantitativas para el registro de eventos por frecuencia, la duración, la nota, la evaluación de las competencias lingüísticas mediante una prueba de selección múltiple, audible, similar a las que habitualmente emplea la UNAD en los exámenes virtuales, y registros cuantitativos como entrevistas, observaciones participantes, escritos o mensajes, en los cuales se aplicara la técnica de análisis de contenido para categorizar la información.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

1.4.5 Procedimiento de la Investigación

El proyecto comprende las siguientes fases:

Fase 1: Diseño de estrategias pedagógicas.


Etap 1: Identificar los cursos: en esta etapa se identifica cada uno de los cursos (grupos) con los cuales se va a trabajar en los tres países (Estados Unidos, España y Colombia).

Paso 1: **Identificar las estrategias pedagógicas del curso.** En esta etapa se identificarán las estrategias pedagógicas que se van a desarrollar, se hará un diagnóstico para medir el nivel de competencias y del uso de los recursos tecnológicos con que cuenta la población, para determinar aspectos como: acceso, conectividad, materiales, competencias, actividades, etc.

Etap 2. Diseño de clubes.

Paso 1. **Definir el concepto y diseño del club.** Estos conceptos se definen en un encuentro académico presencial (workshop), se desarrolla la idea del club entre investigadores y tutores. Todos participan y llegan a un consenso. A partir de ese concepto se diseña el aula que permita la interacción de trabajos en pequeños o grandes grupos, y a partir de ese material, el diseño general del club y su implicación en términos metodológicos de la propuesta.

Paso 2. **Diseño del aula virtual.** En esta etapa los investigadores desarrollarán la discusión y decidirán si se trabaja en la misma plataforma

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


en la que los estudiantes de la UNAD vienen desarrollando sus cursos o se busca otra estrategia paralela que permita una mayor interacción.

Paso 3. Diseño de materiales didácticos. Se diseñarán los materiales para incorporar al aula virtual los cuales tendrán, entre otras, características audiovisuales, además de que deberán permitir desarrollar actividades bajo software como SIMAS Y DÍGALO, en aras de lograr un mejor trabajo colaborativo. En ese diseño se proponen videos, práctica de audio y speaking, material audiovisual en general.

Paso 4. Propuesta de los software SIMAS, CoolModes Y DÍGALO en el club. Este es el paso para el acercamiento y puesta en común del uso de estos software por parte de los investigadores y tutores que participan en el proceso y su posterior análisis sobre su implementación en el curso.

Paso 5. Diseño de actividades para el club. En esta etapa se diseñarán las actividades que permitan desarrollar cada una de las competencias que se pretenden afianzar en los estudiantes.

Paso 6: Inclusión de las estrategias del club al curso. En este paso las estrategias deben apuntar a las competencias incluida la argumentativa que, mediante los software DÍGALO Y SIMAS, se orientan a las ontologías y a desarrollar la estructura de pensamiento. Las actividades tradicionales que se desarrollan en grupo van a ser rediseñadas con la idea del club; es decir, pretenden buscar en el estudiante una organización mental, generando a partir de hechos, relaciones entre ellos, representaciones de algún tema, desarrollando la argumentación y la interpretación. Los dos software aportan a la estructura cognitiva e interpretativa, al análisis y la argumentación. Además, se discutirá cómo se va a hacer el empalme entre

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

el curso con el que se va a trabajar y el club, el cual se hará una vez se tenga caracterizada la población.


Paso 7. Ajuste y revisión de variables, su operacionalización y categorías y diseñar los instrumentos para evaluar el club. En esta fase se define cada una de las variables que se van a trabajar, se diseñarán las categorías y los instrumentos con los que se va a evaluar el club.

Etapas 3. Diseño de la inducción a estudiantes y tutores. Esta etapa corresponde al diseño de la inducción a los estudiantes y tutores.

Paso 1. Construcción de tutoriales. Se hará una inducción a estudiantes y tutores sobre manejo de plataforma y aula, diseño de tutoriales para conocer los software SIMAS y DÍGALO o lo software que se manejen, apropiación de herramientas, para poder generar en el estudiante, aparte de las inquietudes académicas estrictamente, temas tecnológicos necesarios en el proceso de interacción que busca el proyecto.

Fase 2. Caracterización de la población.

Etapas 1. Identificación de la población y de la muestra. Definir variables tales como: sexo, edad, nivel de estudio en los estudiantes que van a participar en el curso. Su desarrollo en equipo, su desempeño individual, las regiones de donde proviene, el género, los hábitos de conectividad, lugares, uso de las herramientas, horarios, cuanto tiempo trabaja, temáticas abordadas, lo que implica la interacción a nivel pedagógico, la escucha y la argumentación que el estudiante tiene todo lo referente a la comunicación que se da en la interacción y las complejidades producto de la interacción a nivel pedagógico y las problemáticas y frustraciones. Se hará una

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

observación participante por parte de los tutores directamente. Y finalmente se hará un seguimiento a las problemáticas que eso genera.

Etapas 2. Criterios de identificación. Aplicar los criterios: es llevar a cabo lo que se planteó en el paso 1, mediante encuestas, categorías y variables que nos permitan identificar la población, el instrumento principal es la encuesta.

Etapas 3. Aplicación de instrumentos:

Elaboración del cronograma de actividades. Implica la ejecución de un cronograma para la aplicación de los instrumentos.

Análisis de datos: se procederá a hacer el análisis de los datos para caracterizar a los estudiantes que participarán en la investigación.


Fase 3. Implementación

Etapas 1: **Inducción a estudiantes y tutores** (Colombia, EEUU, España). En esta fase tanto estudiantes como tutores recibirán una inducción acerca de la estrategia de club y la forma en que esta será implementada, además del manejo de la plataforma y los software.

Paso 1: Valoración del nivel de competencias tecnológicas y el grado de conocimiento de la estrategia de club.

Paso 2: Realización de la inducción.

Paso 3: **Evaluación de la inducción** (Colombia, EEUU, España). En este paso se evaluarán las competencias de los estudiantes a nivel tecnológico y el grado de acercamiento a la estrategia de club, después de la inducción.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Etapla 2: Implementación del club (Colombia, EEUU, España).Esta etapa implica la elaboración de las actividades:

- Programación de las actividades, su diseño.
- Aplicación de actividades y la puesta en marcha programar las actividades del club por parte de los tutores.
- Acompañamiento a tutores y estudiantes
- Realimentación a las actividades realizadas. Aquí los tutores hacen la retroalimentación a partir de la observación del desempeño de los estudiantes en el club.

Etapla 3: Recolección de datos (Colombia, EEUU, España.)

- Toma de datos en la fuente
- Almacenamiento de los datos
- Sistematización de los datos

Fase 4: Evaluación

Análisis de resultados

Paso 1: Análisis cuantitativo

Paso 2: Análisis cualitativo


Etapla 2: Socialización de resultados

Paso 1: Escribir un artículo de resultados

Paso 2: Participar con una ponencia en un congreso internacional

Paso 3: Informe Final

Paso 4: Nuevas propuestas de investigación

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

2. MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de estudios en Colombia sobre el uso de TIC y la formación de comunidades de aprendizaje


El primer y más cercano antecedente lo encontramos en un proyecto denominado: SIMAS Y COOL MODES en el desarrollo de competencias básicas: Una experiencia de formación de comunidad de aprendizaje mediada tecnológicamente, se constituyó como un proyecto de investigación desarrollado por varios Grupos que orientaron el trabajo de Docentes y Estudiantes de Educación Media con miras a observar la evolución en la conformación de una comunidad de aprendizaje.

La red de grupos fue constituida a partir de dos grupos con producción y experiencia, uno colombiano y otro alemán, y 3 grupos en proceso de consolidación en Colombia. La red de grupos así constituida buscó consolidar procesos de cualificación mediante la interacción y participación conjunta en el desarrollo del proyecto.

En el proceso se involucraron estudiantes de grado once (11) de 3 colegios, 2 de ellos ubicados en el departamento de Cundinamarca y uno más en el departamento de Santander.

El proyecto se guió por dos preguntas generales:


- ¿Cuál es el efecto de incorporar los escenarios SIMAS y COOL MODES en el desarrollo de competencias básicas en matemáticas, ciencias naturales, lenguaje y vida ciudadana, medidas a través de evaluación de logros y pruebas estandarizadas?

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

- ¿Cuál es el efecto de un modelo dinámico de comunicación, apoyado por el Portal Colombia Aprende, en la consolidación de una comunidad de aprendizaje visualizada a través de la evolución en negociación de metas y estrategias pedagógicas, frecuencia y eficacia de la comunicación y permanencia de los participantes?

La manera en que se buscaba dar respuesta a dichas preguntas partió del hecho de suponer que los procesos de formación de competencias cognitivas se potencian mediante la introducción de ambientes digitales que permitan a los aprendices una maduración plena de su curva de aprendizaje. La investigación alrededor de incorporación de tecnologías digitales para potenciar el aprendizaje, ha mostrado que estos procesos implican la superación de algunos retos; éstos se asumieron como actividades del proceso de trabajo en el proyecto de la siguiente manera:


- Posibilidades tecnológicas (considerar las características propias de las instituciones educativas y de las plataformas tecnológicas disponibles),
- Teleológico (establecer y mantener la dirección del aprendizaje),
- Representación de conocimiento (uso consistente de ontologías para la representación válida del conocimiento socialmente en construcción),
- La activación de juicios de meta-memoria (valoración sistemática del contenido de memoria por el estudiante),
- Uso efectivo de estrategias de aprendizaje (disposición en memoria de estrategias eficaces para gestionar información y resolver problemas),
- Monitoreo del aprendizaje y prueba de meta (información acerca del efecto de la aplicación de estrategias en el proceso de solucionar problemas),

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

- Formación del sentido de auto-eficacia (incorporación de su capacidad efectiva de resolver problemas en el modelo de sí mismo),
- Colaboración (explicitación de modelos mentales de los otros, esto permite la interacción eficaz en la solución de problemas y satisfacción de sus necesidades afectivas),
- Pertinencia (establecer y mantener relaciones con el contexto de los educandos).
- Para el desarrollo de la investigación los escenarios digitales estuvieron fundamentalmente constituidos por 3 componentes:
 - Un ambiente de representación ontológica denominado SIMAS,
 - Un ambiente para la solución colaborativa de problemas, Cool Modes, y
 - Un ambiente de comunicación, sitio en el Portal Colombia Aprende, que corresponde a la plataforma Moodle.

la investigación concluyó, que es de gran importancia para el impulso de innovaciones educativas la construcción de redes de trabajo colaborativo entre docentes, pues permite la proyección del trabajo realizado a diferentes contextos, haciendo visibles los resultados obtenidos y mejorando los prácticas docentes.

Además, que el proceso de conformación de redes de aprendizaje implica un reconocimiento previo del otro, una socialización básica que permita conocer algunas características de su vida antes de organizar procesos productivos en el aprendizaje y que es inevitable considerar la calidad de la plataforma tecnológica como indispensable para adelantar procesos de colaboración y construcción de redes de aprendizaje.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


Se tiene, también el proyecto que se ejecutó en Colombia “Conformación de una comunidad de aprendizaje con el apoyo del ambiente digital Dígalo en conjunto entre Colombia e Israel. Participaron la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD – de Colombia y el grupo HUII de la Universidad Hebrea de Jerusalén, para desarrollar un proyecto de aprendizaje competencias argumentativas y fomento de la resiliencia en un grupo de estudiantes (ex-guerrilleros y ex-paramilitares) que se encontraban en reincorporación a la vida civil.

En este proyecto participaron investigadores y tutores del sistema de educación permanente ubicados en cinco centros regionales de la UNAD: Bogotá, Acacias, Bucaramanga, Ibagué y Valledupar. Para la gestión y desarrollo del proyecto en estos cinco centros regionales se configuró una organización reticular para la interacción permanente entre equipos de tutores/investigadores a fin de asegurar las condiciones técnicas, metodológicas y pedagógicas necesarias para el cumplimiento de los objetivos de investigación.

En este proyecto, Dígalo se usó en cuatro dominios de aprendizaje (Ciencias, Español, Matemáticas y Educación Ciudadana). Cerca de 50 estudiantes usaron el software Dígalo muchas veces.

El resultado de la conformación de la comunidad apoyada en TIC y el ambiente Dígalo mostró resultados muy favorables para el aprendizaje, tanto de los estudiantes, como de los profesores e investigadores.

El efecto del software es múltiple: por una parte, fue una condición favorable al desarrollo de competencias para usar el computador; por otra, favoreció el aprendizaje de las asignaturas; en tercer lugar, permitió el desarrollo de habilidades en las sesiones colaborativas con participación; cuarto, se manifiesta una tendencia al incremento de la metacognición; quinto, hubo despliegue de patrones de liderazgo en el escenario académico.


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

El sistema de argumentación tiene un efecto sobre la regulación de los ritmos de aprendizaje. La participación es un proceso argumentativo donde cada miembro integra sus aportes al grupo sin perder su identidad genera un ritmo de procesamiento de información ajustado al de sus miembros. En consecuencia, cada uno de los participantes tiene condiciones favorables para su aprendizaje, situación que en una clase expositiva es más difícil de regular. Los resultados se manifestaron en las evaluaciones de salida, donde el número de respuestas correctas en las evaluaciones tiene poca variación el promedio es relativamente alto.

Impacta la sensibilidad de los participantes porque el trabajo colaborativo es respetuoso; en todas las sesiones se desarrolló, tanto en el contenido de los mensajes como en su distribución, una valoración positiva por la opinión del otro, sin detrimento de la libertad de disentir. Esto lleva a pensar que hay un efecto consistente de construcción de comunidad y que estos ambientes son muy positivos para poblaciones donde los conflictos son agudos.

Parece que la estructura y características de Dígalo influye simultáneamente en el desarrollo cognitivo, la formación de competencias argumentativas (como mecanismo de construcción de comunidad), las habilidades para usar el computador y la formación del concepto de sí mismo como un todo integrado. Esta aproximación es claramente ecológica: el colectivo (comunidad) se afecta en la medida que el individuo afecta su entorno físico y social inmediato.


Se tuvo en cuenta, aquí, los antecedentes más cercanos puesto que muestran el desarrollo de un trabajo investigativo que se ha desarrollado en la UNAD y que ha arrojado resultados muy pertinentes a la hora de abordar dichos software en el desarrollo de investigaciones que así lo requieran

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

2.2 Antecedentes en España sobre identidad culturalidad, multiracialidad y bilingüismo

Si bien en Colombia se cuenta con antecedentes cercanos en cuanto a desarrollo de software, más específicamente, en trabajos desarrollados en la UNAD, La Universidad Pablo de Olavide, por su parte, cuenta con el desarrollo de trabajos de investigación sobre multiculturalidad, fenómeno que complementa la intención de una investigación transnacional.

En España, el trabajo ha sido adelantado por GECYC (Grupo de Estudios Sobre Cultura y Cognición) de la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla. Las raíces de la investigación del grupo GECYC están en el Laboratorio de Actividad Humana (LAH), grupo de investigación situado en la Universidad de Sevilla, a la que todos los investigadores de GECYC pertenecieron hasta la creación de este nuevo grupo, en 2003. La reubicación de algunos investigadores a una nueva universidad, Universidad Pablo de Olavide, motivó la creación de este segundo equipo. La historia de LAH ha estado relacionada al estudio de la comunicación y la psicología del lenguaje y el pensamiento, siempre dirigido desde una perspectiva histórico-cultural. Todos los investigadores en estos equipos tienen un profundo entrenamiento en Psicología Histórica Cultural, y algunos de ellos han alcanzado su grado de doctorado en áreas relacionadas con la Psicología de la Comunicación y la Cultura Psicológica. En este sentido, la mayor parte de la investigación básica llevada por LAH estuvo relacionada con el impacto de textos escritos, como una herramienta de comunicación, y la participación en el establecimiento de la escolaridad y cómo esto afecta diferentes procesos mentales en la gente que participa en programas de alfabetización adulta en Andalucía, España. Ese es el marco en el que todos los investigadores del equipo GECYC ha desarrollado su trabajo durante los últimos años. Al momento, las áreas más importantes de investigación en GECYC son:


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Construcción de identidad cultural

Esta área de investigación ha estado progresando en ambos grupos desde 1996, cuando un proyecto de investigación llamado “Género y discurso histórico en la construcción de la identidad: la integración social y el multiculturalismo” fue financiado en el programa I+D por el ministerio de ciencia y Educación de España. Una nueva perspectiva y definición de la identidad cultural se desarrolló in este proyecto, tratando de salir de una vista esencialística de este concepto predominante de las ciencias sociales, y centrándose en la dimensión construida y situada de la identidad cultural. Se desarrolló una metodología empírica, que permitió estudiar la identidad cultural en estos términos, con las “acciones de identidad” que la gente realiza. Para investigar este objetivo, se emplearon técnicas de análisis del discurso estudiando los argumentos desarrollados por los actores en diferentes grupos de discusión o debates sobre su identidad cultural. Los principales resultados de este proyecto de investigación están resumidos en Tesis de Doctorado del grupo, todas ellas dirigidas por el Coordinador de GECYC, el Dr. José Antonio Sánchez Medina, en las que es explorada la influencia de diferentes variables en la construcción del discurso de la identidad cultural:

Buenas prácticas en escuelas multiculturales y educación bilingüe.

Los investigadores GECYC han también participado en el proyecto “La Clase Mágica”, a programa educativo bilingüe a través de computador desarrollado en la Universidad de California, San Diego USA, dirigida por los profesores Olga Vásquez y Michael Cole. En este proyecto, B. Macías estuvo a cargo de desarrollar un currículo para adultos en el contexto de educación bilingüe y la coordinación de el proyecto durante un periodo de 6 meses. Para esa temporada, B. Macías, como visitante escolar, enseñó el tema Prácticas en el desarrollo del niño, en el Departamento de Comunicación (UC San Diego), formación y supervisión de estudiantes trabajando como instructores en el contexto de programa educativo bilingüe a través de computador y aplicando metodologías etnográficas a las observaciones de los participantes de este escenario.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


En los últimos 3 años GECYC ha estado desarrollando un proyecto de investigación identificando y describiendo Buenas Prácticas En Escuelas Multiculturales Andalusias. Financieramente soportado por el Gobierno de Andalucía. Este proyecto está encaminado a analizar prácticas escolares que promuevan la integración y el bienestar de los migrantes. La hipótesis de trabajo era que las escuelas más efectivas en promover la integración de los niños migrantes eran aquellas que adaptaban sus maneras de funcionamiento a las expectativas y aspiraciones de la comunidad de migrantes, para permitirles obtener beneficios de oportunidades de estudio. Los métodos usados son entrevistas semi-estructuradas y etnografía.

Programas de formación para el desarrollo del diálogo y habilidades de expresión en trabajadores semi cualificados.

Los investigadores de GECYC han tomado parte en el desarrollo de un programa para formar capacidades de diálogo y expresión oral en trabajadores semi cualificados en 1996, 1997 y 1998. El programa fue apoyado por fundaciones europeas y coordinado por una red de académicos españoles y sindicalistas comerciales oficiales (Unión General de Trabajadores). Este programa ha sido también nutrido por la experiencia del profesor Juan Daniel Ramírez Garrido en el estudio de alfabetización para adultos (Ramírez, J.D. Usos de las Palabras y sus tecnologías) y los cambios cognitivos y afectivos que la alfabetización provoca en adultos.

Estudios transculturales en socialización de pares.

Esta área de investigación ha sido desarrollada en cooperación con el profesor Paúl Goudena en la Universidad de Utrecht, en los Países Bajos. El principal objetivo de este proyecto es describir diferentes patrones de interacción entre pares y la gestión de los conflictos mediante el análisis de la interacción, el discurso y la argumentación en preescolares, relacionado con diferentes contextos socio - culturales y culturas. Los resultados de la investigación empírica mostraron

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


que las culturas adultas son re-creadas y re-inventadas por los niños en sus propias interacciones. Esta investigación ha sido desarrollada por V. Martínez y es declarada en la Disertación de PhD (Tesis) “Un estudio comparativo de conflictos preescolares en una población Andalucía y holandesa. Implicaciones en el proceso de socialización”.

Estudios de Idiomas, habla privada

El estudio de un habla privada es el tema más importante y clásico en la psicología histórica-cultural. La aparición, desarrollo y uso de una lengua privada son pistas cruciales para dismantelar la relación entre lenguaje y pensamiento. Durante los últimos años, los grupos GECYC y LAH han producido 4 disertaciones PhD en las que ha sido dirigido el estudio de una lengua privada usada por la gente para regular sus acciones. El investigador J.A. Sánchez conecta directamente con este tema, analizando la aparición de la lengua privada en niños. J.A. Sánchez ha dirigido otra tesis de doctorado, realizada por la Dra. Marta Azevedo (Univerisidad de Florianapolis, Brazil) estudiando el uso de la función del habla privada en adultos con diferentes niveles educativos y la influencia de de alfabetización en adultos en el uso del habla privada para regular acciones al ejecutar una tarea intelectual. Algunos de estos resultados fueron publicados en el libro escrito por J.A. Sánchez, “Pensamiento y lenguaje: Investigaciones sobre el habla egocéntrica (Private speech)”.

2.3 Antecedentes de estudios en Estados Unidos: La clase mágica


Si bien hasta aquí se cuenta con antecedentes de orden multicultural (España), además del proceso de desarrollo de software (Colombia, Unad), la Universidad de San Diego, la tercera entidad que conforma este grupo trasnacional tiene unos antecedentes que corresponden a un trabajo que se ha desarrollado en el campo del diseño de la clase mágica.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

El equipo de investigación de la Universidad de California, San Diego (UCSD) se concentra primordialmente en La Clase Mágica (LCM), una iniciativa de intervención multisistémica que integra el bilingüismo y el biculturalismo en el currículo, una pedagogía asistida por tecnologías, y un curso de prácticas adaptado, diseñado para teorizar la práctica de la educación minoritaria desde afuera del sistema en un programa de computación después de la escuela en el que las condiciones puedan ser cambiadas para lograr óptimos (resultados) outcomes (Vásquez, in press; 2006b). Construyendo sobre la metodología intervencionista de Vygotsky, LCM hizo el estudio del logro académico de la minoría juvenil (los jóvenes de minorías) y su representación en la educación superior, los componentes claves de su agenda de investigación. Ha buscado también vincular importantes contextos para el desarrollo humano en un sistema cruzado de esfuerzo colaborativo que circula conocimiento y recursos a través de un sistema generando continuos cambios de reflexión.

En los últimos 20 años la agenda de la investigación de LCM se ha interesado en el entendimiento y mejora del aprendizaje potencial de sus participantes y la integración académica y social de los jóvenes minoritarios y sus familias (Martínez & Vásquez, 2006c).


Las preguntas guías alrededor de la necesidad de entender el aprendizaje y el desarrollo del lenguaje de minorías juveniles y la construcción de ambientes de aprendizaje innovadores en lo que Brown y Campione (1990, 1994) han llamado “diseño experimental” incluyen, ¿Qué hace para un ambiente de aprendizaje óptimo para diversos aprendientes? (Vásquez, 1994; 2003a); y, ¿Cómo es la mejor manera de involucrar integralmente a los padres como compañeros iguales en la educación de sus hijos? (Vásquez, 2003b). Como las condiciones sociales cambian como resultado de los procesos de globalización económica y cultural, LCM ha cambiado gradualmente sus objetivos teóricos e investigativos al interés de cómo cambiar el contexto de aprendizaje para preparar diversos aprendientes para las nuevas realidades del siglo 21 (Vásquez, in press; 2006a). En particular,

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

ha enfatizado en cómo la tecnología apoyada en ambientes puede influir el aprendizaje y el desarrollo de los individuos pero también estimular cambios relevantes en el contexto vinculados al desarrollo humano (Vásquez, 2006b).

Hoy, La Clase Mágica está representada por 5 programas después de la escuela situados a través del Condado de San Diego en varios epicentros de bajas comunidades. Estos lugares incluyen 1). La misión Católica de St. Leo en Solana Beach, 2). Casa familiar Centro Comunitario en San Isidro (cercano a la frontera con México), 3). Orange Place (Complejo de Vivienda de bajos ingresos) Centro de Aprendizaje en Escondido, 4). Los Robles (Complejo de Vivienda de bajos recursos) Centro de Aprendizaje en Vista, y 5). T.A.C.K.L.E en la Reserva Indígena Americana de San Pascual. Estos cinco lugares sirven predominantemente para a jóvenes hablantes de español, un número substancial de nativos americanos y una mezcla de otros grupos étnicos. El rango de edad de los participantes está entre los 3 y 18 años y están en varias etapas de su educación formal (desde pre-escolar, a educación primaria, media y alta). Estos jóvenes están lidiando con gran número de retos típicamente encarados por aprendientes de la lengua inglesa en un ambiente educativo que se encarga del monolingüismo y los priva de acceso a las competencias requeridas para enfrentar el siglo 21 con los recursos cognitivos o tecnológicos alcanzados por poblaciones más influyentes.

En cuanto a los fundamentos teóricos del proyecto se tienen como referentes teóricos 3 marcos importantes: la pedagogía vygotskyana, la estrategia de clubes, y la clase Mágica (LCM). En primer lugar se abordará lo referente al aprendizaje en comunidad (Vygotsky), desde ese contexto del aprendizaje social, la estrategia pedagógica de clubes, luego se dará cuenta de uno de los proyectos que dan vida a esta investigación, como lo es implementación de la clase mágica en los Estados Unidos y finalmente, se hará referencia a los ambientes digitales que se emplearán en el transcurso del proyecto.


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Desde la pedagogía Vygotskyana, y dada la multiplicidad de usos del aprendizaje y sus multifacéticas exploraciones es notable discutir qué se entiende por “aprendizaje” y la idea de “transnacional”. Vygotsky (1978) equiparó el desarrollo con las funciones intelectuales altas y no el desarrollo físico como tal, sin embargo, las dos están intrínsecamente relacionadas. Él vio el aprendizaje y el desarrollo por separado pero también como partes del mismo proceso. En este sentido, se está uniando aprendizaje a pensamiento, cognición y solución de problemas y se los está empleando indistintamente. Haciendo esto se sigue a Roggof, quien argumenta que:

“La cognición y el pensamiento se definen en términos generales como la solución de problemas. Asumo que el pensamiento es funcional, activo y basado en acciones dirigidas por metas. La solución de problemas involucra metas interpersonales y prácticas, dirigidas deliberadamente (no necesariamente consciente o racionalmente)” (1990, p. 8)

Las exploraciones sociales centradas en el aprendizaje hacen visible la naturaleza comparativa de las investigaciones socioculturales, a veces borrando la línea entre cultura, nación, lenguaje, y otras distinciones arbitrarias. No es suficiente, por ejemplo, limitar la investigación transnacional a una comparación simultánea a través de dos o más países donde los límites geográficos y físicos separan presumiblemente distintos grupos culturales.

Dos conceptos básicos distinguen la perspectiva de Vygotsky sobre el aprendizaje: (a) la noción de la zona de desarrollo próximo que conceptualmente marca una línea alrededor de la dinámica de la relación entre aprendizaje y desarrollo y (b) la ley genética del desarrollo cultural que concibe el curso natural del desarrollo de la cultura en el individuo como líder desde el nivel social hasta el psicológico: “primero entre la gente como una categoría inter-mental, luego dentro del niño como una categoría intra-mental” (Vygotsky, 1978). Ambos constructos consideran el aprendizaje como el centro de la relación entre el aprendiz y los otros en el mundo social. El aprendizaje es un proceso dinámico de relación como

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


Hedegaard (2001) especifica: “el aprendizaje puede ser visto como un cambio en las relaciones entre la persona y el mundo a través de la apropiación del sujeto del uso de las herramientas y de los artefactos del conocimiento (15).”

Vygotsky observó que el aprendizaje es un medio de promoción posterior de altos niveles de desarrollo. Propuso que el desarrollo promueve el aprendizaje donde es posible crear una zona de desarrollo próximo que él describe como:

“Distancia entre el nivel actual de desarrollo como determinado por solución de problemas independientes y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la solución de problemas bajo la guía del adulto o en colaboración con más pares capaces (1978, p. 86).”

Al sentar las bases para el siguiente nivel de desarrollo, el aprendizaje no es independiente de o igual a desarrollo, sino más bien en "avance del desarrollo" (Vygotsky, 1978:89, creándolo como producto de un proceso dinámicamente cargado interconectado. Para Vygotsky, entender esta relación es vital para diseñar las prácticas educativas que mejoren el aprendizaje potencial de todos los niños (Newman y Holzman, 1993). Este es un punto de divergencia con muchas prácticas convencionales que apunta a la instrucción más al pasado que al desarrollo futuro, una estrategia de Vygotsky considera como un “refrán del desarrollo del entendimiento del niño” (Vygotsky, citado por van der Veer & Valsiner, 1993, p.239)

Conceptualmente, la zona de desarrollo próximo también identifica otro principio clave de teoría sociocultural – la noción de que el camino del aprendizaje y el proceso de desarrollo proceden desde los niveles de organización socioculturales (Inter-mental) a los individuales (intra-mental). Es decir que lo que un individuo viene a conocer y pensar está ampliamente basado en los procesos sociales y culturales en los cuales él o ella han crecido. Como los aprendices interactúan con otros en su ambiente social, no solo adquieren nuevas formas de conocimiento y habilidades sino que también adquieren las ideas, lenguaje, valores y

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

disposiciones del grupo social, haciendo de su experiencia una “experiencia de aprendizaje cultural”. Es a través del proceso de adquisición de estos recursos culturales que los estudiantes alcanzan la pertenencia al grupo social, como la cita de la introducción anterior deja claro.

Los clubes como estrategia de aprendizaje


Se entiende por club aquel ámbito diseñado para contemplar un determinado dominio del conocimiento desde ángulos que habitualmente no están presentes en la práctica escolar: el experimental, estético, el recreativo, el cultural, entre otros.

Se han consultado algunas experiencias relacionadas con la implementación de clubes, sobre todo para el estudio de las matemáticas de cuyos trabajos (Díez-Palomar, et al, 2007) se pueden extraer conclusiones como:

- Los estudiantes implicados en un Club trabajan diversos aspectos en un entorno muy diferente al que viven en las clases habituales en la escuela.
- Los estudiantes descubren nuevas aplicaciones de la matemática a aspectos directamente relacionados con su experiencia de vida cotidiana y con su comunidad.
- Los estudiantes establecen un diálogo compartido que les permite explorar conjuntamente diversos puntos de vista a partir de los que abordar los diferentes retos de aprendizaje.
- El aprendizaje de una lengua meta se convierte directamente en un puente entre culturas, al unir a estudiantes pertenecientes a culturas diferentes.

Se cuenta con un espacio donde los estudiantes comparten conjuntamente elementos culturales diferentes mientras resuelven problemas comunes.

En el contexto del club se propone el uso de ambientes informáticos como DIGALO que ofrece un ambiente de estudio que inspira confianza, en el que se

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


otorga a todos y cada uno de los participantes el derecho de expresar opiniones, incluyendo el derecho de emitir una crítica constructiva a lo expresado por sus compañeros. El ambiente se usa a partir del diseño de casos de estudio en los que todo alumno sienta que tiene algo que decir y que también tiene la voluntad de decirlo y escuchar la opinión del otro. Para crear ambientes de estudio abiertos se requiere entrenamiento en la formulación de preguntas de tal forma que propicien la generación de diferencias de opinión. Esto invita, naturalmente, a la discusión punto clave que posibilita el que los objetivos del club se cumplan.

Otro de los software propuesto es SIMAS, que fue desarrollado con la idea de facilitar la representación estructurada y multimedial de sistemas complejos. Se espera que al interior del club SIMAS cumpla con las siguientes tareas:

- Generar una estructura básica para organizar las librerías que utilizará el usuario para hacer una representación multimedial de conocimiento.
- Generar una ontología en forma de estructura arbórea.
- Generar una estructura hipertextual con sus conectores habilitados para que el usuario navegue a través de los nodos o páginas.
- Permitir asignar componentes multimediales a cada uno de los nodos de la estructura hipermedial.

SIMAS aporta en el siguiente sentido pues actuaría como potente organizador de información que, al decir de los estudiantes, “permite los conocimientos anteriores con nuevos conocimientos y presentarlas de manera estructurada” y “organizar mucha información que de otra manera queda dispersa y es difícil de manejar” (Maldonado et al, 2008).

El tercer ambiente propuesto es CoolModes el cual provee un marco de trabajo colaborativo diseñado para dar soporte a las discusiones y procesos de modelado colaborativo en varios dominios del conocimiento, haciendo uso de ambientes de

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


trabajo compartido con representaciones visuales sincronizadas. En el ámbito de los clubes puede ser de importancia capital el uso del plug in de QOC que permite esquematizar la toma de decisiones de forma gráfica, organizada y fundamentada, proporcionando adicionalmente la posibilidad de construir colaborativamente el esquema QOC que posee 3 elementos claves: Question (Pregunta), Option (Opciones) y Criterios. Adicionalmente se pueden plantear puntajes de relevancia para cada uno de los criterios y se asigna un puntaje que identifica la relación particular entre una opción y un criterio.

La clase mágica

Ésta, es una iniciativa de intervención multi-sistémica que integra el bilingüismo y el biculturalismo en el currículo, una pedagogía asistida por tecnologías, y un curso de prácticas adaptado, diseñado para teorizar la práctica de la educación minoritaria desde afuera del sistema en un programa de computación después de la escuela en el que las condiciones puedan ser cambiadas para lograr óptimos aprendizajes (Vásquez, in press; 2006b). El equipo de investigación de la Universidad de California, San Diego (UCSD) se concentra primordialmente en este sentido, y es precisamente lo que se busca hacer en Colombia, adaptado, obviamente, a las necesidades contextuales de la población.

Construyendo sobre la metodología intervencionista de Vygotsky, LCM hizo el estudio del logro académico de la minoría juvenil (los jóvenes de minorías) y su representación en la educación superior, los componentes claves de su agenda de investigación. Ha buscado también vincular importantes contextos para el desarrollo humano en un sistema cruzado de esfuerzo colaborativo que circula conocimiento y recursos a través de un sistema generando continuos cambios de reflexión.


En los últimos 20 años la agenda de la investigación de LCM se ha interesado en el entendimiento y mejora del aprendizaje potencial de sus participantes y la

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

integración académica y social de los jóvenes de comunidades minoritarias y sus familias (Martínez & Vásquez, 2006c). Las preguntas guías alrededor de la necesidad de entender el aprendizaje y el desarrollo del lenguaje de minorías juveniles y la construcción de ambientes de aprendizaje innovadores en lo que Brown y Campione (1990, 1994) han llamado “diseño experimental” incluyen, ¿Qué hace un ambiente de aprendizaje óptimo para diversos aprendientes? (Vásquez, 1994; 2003a); y, ¿Cómo es la mejor manera de involucrar integralmente a los padres como compañeros iguales en la educación de sus hijos? (Vásquez, 2003b)

De acuerdo con el contexto de aprendizaje para preparar diversos aprendientes para las nuevas realidades del siglo 21 (Vásquez, in press; 2006a) se ha enfatizado en cómo la tecnología apoyada en ambientes puede influir el aprendizaje y el desarrollo de los individuos pero también estimular cambios relevantes en el contexto vinculados al desarrollo humano (Vásquez, 2006b).


Hoy, La Clase Mágica está representada por 5 programas extra curriculares situados a través del Condado de San Diego en varios epicentros de bajas comunidades. Estos lugares incluyen 1). La misión Católica de St. Leo en Solana Beach, 2). Casa familiar Centro Comunitario en San Ysidro (cercano a la frontera con México), 3). Orange Place (Complejo de Vivienda de bajos ingresos) Centro de Aprendizaje en Escondido, 4). Los Robles (Complejo de Vivienda de bajos recursos) Centro de Aprendizaje en Vista, y 5). T.A.C.K.L.E en la Reserva Indígena Americana de San Pascual. Estos cinco lugares sirven predominantemente para a jóvenes hablantes de español, un número substancial de nativos americanos y una mezcla de otros grupos étnicos. El rango de edad de los participantes está entre los 3 y 18 años y están en varias etapas de su educación formal (desde pre-escolar, a educación primaria, media y alta). Estos jóvenes están lidiando con gran número de retos típicamente encarados por aprendientes de la lengua inglesa en un ambiente educativo que se encarga del monolingüismo y los priva de acceso a las competencias requeridas para enfrentar

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

el siglo 21 con los recursos cognitivos o tecnológicos alcanzados por poblaciones más afluentes.

Hoy las prácticas educativas deben intentar responder a cambios socioculturales dramáticos, (Suárez Orozco & Qin_Hillard, 2004), no sólo a nivel local sino transnacional. Estas nuevas realidades sociales y las exigencias asociadas a ellas demandan competencias trasnacionales que hagan del conocimiento de múltiples lenguas y culturas y del uso de las tecnologías de la información y la comunicación componentes críticos de las herramientas del aprendizaje del estudiante, el trabajador y el ciudadano. El sistema educativo - la institución pública encargada de la preparación de ciudadanos para toda la sociedad - debe actuar en los caminos más expeditos para iniciar las prácticas educativas necesarias que soportarán el desarrollo de un nuevo aprendiz, trabajador y ciudadano (Battro, 2004; Gardner, 2004; Parker, 2008; Suárez Orozco & Baollan Qin-Hillard, 2004; Zehr, 2005; Vásquez, 2007).


Dentro de un enfoque transnacional, esta iniciativa de investigación busca explorar las intervenciones pedagógicas necesarias del siglo XXI, desarrollando estrategias que produzcan destrezas y conocimientos acordes con una sociedad y economía mundial, con habilidades para pensar analíticamente y sintetizar sobre asuntos que abarquen contextos interdisciplinarios, cultivar la comprensión y apreciación de otras culturas y tradiciones, fomentar la tolerancia a través de las fronteras nacionales, culturales, raciales y lingüísticas.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS										CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001		
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN										VERSION. 000-18-06-2009		
											PAGINAS 1		

3 CRONOGRAMA DEL PROYECTO

ACTIVIDAD	M ES 1	M ES 2	M ES 3	M ES 4	M ES 5	M ES 6	M ES 7	M ES 8	M ES 9	M ES 10	M ES 11	ME S 12	ME S 13
Fase 1: Diseño de estrategias pedagógicas.	x	x	x										
<i>Etapa 1: Identificar los cursos</i>	x												
<i>Etapa 2. Diseño de clubes.</i>		x											
<i>Etapa 3. Diseño de la inducción a estudiantes y tutores.</i>			x										
Fase 2. Caracteriza ción de la población				X									
<i>Etapa 1. Identificación de la población.</i>				X									
<i>Etapa 2. Criterios de identificación</i>				X									
<i>Etapa 3. Aplicación de instrumentos</i>				x									
Fase 3. Implementa ción					x	x	x	x	x	x			
<i>Etapa 1: Inducción a estudiantes</i>					x								

[illegible]

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1


4. RESULTADOS O PRODUCTOS ESPERADOS

Generación de nuevo conocimiento

Resultado/Producto esperado	Indicador	Beneficiario
Informe de investigación dónde se evidencie el conocimiento sobre el proceso de aprendizaje de una LM, apropiación de ésta y de las relaciones interculturales de los estudiantes.	1	Comunidad científica del mundo, comunidad académica de los tres países, docentes y estudiantes participantes en el proyecto. Profesores de idiomas, diseñadores de espacios pedagógicos para el aprendizaje.
Diseño y primer prototipo de aula virtual que integre la estrategia del club para el aprendizaje de la LM.	1	Comunidad académica de los tres países, docentes y estudiantes participantes en el proyecto. Profesores de idiomas, diseñadores de espacios pedagógicos para el aprendizaje.


Fortalecimiento de la Comunidad científica

Resultado/Producto esperado	Indicador	Beneficiario
Artículo de investigación sobre el diagnóstico y caracterización de las comunidades.	1	Comunidad científica del mundo, comunidad académica de los tres países, docentes y estudiantes participantes en el proyecto. Profesores de idiomas, diseñadores de espacios pedagógicos para el aprendizaje.
Artículo de investigación sobre el diseño del club para el aprendizaje de una LM y su apropiación.	1	Comunidad científica del mundo, comunidad académica de los tres países, docentes y estudiantes participantes en el proyecto. Profesores de idiomas, diseñadores

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS		CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN		VERSION. 000-18-06-2009
			PAGINAS 1
		de espacios pedagógicos para el aprendizaje.	
Artículo sobre la implementación y evaluación de club en el aprendizaje de la LM.	1	Comunidad científica del mundo, comunidad académica de los tres países, docentes y estudiantes participantes en el proyecto. Profesores de idiomas, diseñadores de espacios pedagógicos para el aprendizaje.	


Apropiación Social del Conocimiento

Resultado/Producto esperado	Indicador	Beneficiario
Elaboración de la propuesta de implementación para el curso de inglés que existe, se complementa teniendo en cuenta las actividades paralelas que se desarrollan en la clase mágica y los clubes; los temas, las actividades.	1	Estudiantes de las tres universidades, comunidad académica, en general: tutores, directores de cursos, profesores. Miembros del proyecto.
La construcción de las guías de orientación tanto para estudiantes como para tutores y comunidad en general.	5	Tutores, directores de curso, estudiantes, profesores de otras universidades,
Elaboración de ponencias con miras a su presentación y divulgación en diferentes encuentros nacionales e internacionales.	2	Los autores, la comunidad científica en general, los estudiantes, los lectores, profesores involucrados en el proceso, comunidad de habla inglesa,

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS		CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN		VERSION. 000-18-06-2009
			PAGINAS 1

Impactos esperados


Impacto esperado	Plazo (años) después de finalizado el proyecto: corto (1-4) mediano (5-9) largo (10 o más)	Indicador verificable	Supuestos*
Corto plazo: Mejorar los ambientes para el aprendizaje de una LM en las universidades participantes	1 año	1 a 4 cursos de la UNAD utilizando la estrategia de club	Contar con el apoyo de la UNAD.
Mediano plazo: Nuevos proyectos desarrollados en el área y el uso de los resultados para reestructurar el currículo de aprendizaje de lenguas metas	5 años	1 propuesta discutida e implementada en la UNAD y las demás universidades participantes	Ganar convocatorias que garanticen la viabilidad económica.
Largo Plazo: Consolidación de un centro especializado para aprendizaje de lenguas meta y estudios interculturales	10 años	1 centro especializado donde el aprendizaje de lenguas meta se de a través de las relaciones interculturales	Que las políticas de investigación de la UNAD posibiliten la conformación del centro.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

5. PRESUPUESTO

Descripción del equipo humano y su dedicación

NOMBRE	TÍTULO	FUNCIÓN	DEDICACIÓN (#HORAS)	CEAD
Olga Vásquez	PD	Investigadora Principal Estados Unidos	12	Universidad de San Diego (California)
Beatriz Macías	PD	Investigadora Principal España	12	Universidad de Olavide (España)
Amparo Sastoque Romero	Magíster en Literatura	Investigadora Principal	12	José Celestino Mutis
Diana Patricia Landazabal Cuervo	Magíster en Educación	Investigadora	8	José Celestino Mutis
Catalina Calderón	Licenciada en Español y Lenguas	Investigadora	8	José Acevedo y Gómez
Eliécer Pineda Ballesteros	Magíster en Informática.	Investigador	8	Bucaramanga
Isabel Naranjo	Licenciada en Idiomas	Tutor	8	José Acevedo y Gómez
Efraín González	Licenciado en Idiomas	Tutor	8	Acacias
Deyanira Mendoza	Especialista en aprendizaje Autónomo	Tutor	8	Acacias
Claudia Múnera	Licenciada en idiomas	Tutor	8	Bucaramanga
Diana Sánchez Luján	Licenciada en idiomas	Tutor	8	Bucaramanga
Vladimir Ahumada Blanco	Licenciado en Lenguas extranjeras	Tutor	8	Cartagena
Mary Eugenia Abril Goyeneche	Lic. Lenguas extranjeras	Tutor	8	Tunja
Cristina Otálora	Lic. Lenguas extranjeras	Tutor	8	Tunja


	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Descripción y justificación de compra de equipos y software que se planea adquirir (en miles de \$).

DESCRIPCION DEL EQUIPO	JUSTIFICACION	VALOR EN MILES DE \$
Impresora Multifuncional Hp F4280 Escaner Fotocopiadora	Impresión de los documentos resultantes y requeridos para desarrollar labores propias del proyecto.	\$250.000
	Total	\$250.000

Descripción y justificación de los viajes (en miles de \$)


DESCRIPCION DEL VIAJE	JUSTIFICACION	VALOR EN MILES DE \$
San Diego – Bogotá – San Diego	Para el inicio del proyecto se realizará un Workshop con los investigadores y docentes del proyecto. Esto para poder dar inicio a la fase 0 del Proyecto. Duración 5 días	Pasajes: \$3.200.000 Hospedaje: \$400.000, Viáticos \$225.000 Total: \$3.825.000
España – Bogotá – España	Para el inicio del proyecto se realizará un Workshop con los investigadores y docentes del proyecto. Esto para poder dar inicio a la fase 0 del Proyecto. Duración 5 días	Pasajes: \$5.100.000 Hospedaje: \$400.000, Viáticos \$225.000 Total: \$5.725.000
Acacias – Bogotá – Acacias	Para el inicio del proyecto se realizará un Workshop con los investigadores y docentes del proyecto. Dos docentes. Esto para poder dar inicio a la fase 0 del Proyecto.	Pasaje \$120.000 Hospedaje \$800.000 Viáticos \$550.000 Total: \$1.470.000
Bucaramanga – Bogotá – Bucaramanga	Viaje del investigador de la zona Bucaramanga y de los tutores. Para el inicio del proyecto se realizará un Workshop	Pasajes \$1.710.000 Hospedaje \$1.200.000 Viáticos \$675.000 Total: \$ 3.585.000

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS		CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN		VERSION. 000-18-06-2009
			PAGINAS 1

	con los investigadores y dos docentes del proyecto. Esto para poder dar inicio a la fase 0 del Proyecto. Duración 5 días	
Cartagena – Bogotá – Cartagena	Viaje del docente investigador de la zona Caribe. Para el inicio del proyecto se realizará un Workshop con los investigadores y docentes del proyecto. Un docente. Esto para poder dar inicio a la fase 0 del Proyecto.	Pasaje \$650.000 Hospedaje \$400.000 Viáticos \$225.000 Total: \$1.275.000
Tunja – Bogotá – Tunja	Viaje del docente investigador de la zona Boyacá. Para el inicio del proyecto se realizará un Workshop con los investigadores y docentes del proyecto. Dos docentes. Esto para poder dar inicio a la fase 0 del Proyecto	Pasaje \$100.000 Hospedajes \$800.000 Viáticos \$550.000 Total: \$1.450.000
	Total	\$17.330.000

Valoraciones salidas de campo (en miles de \$)


ÍTEM	COSTO UNITARIO	#	TOTAL
Bogotá – Cartagena – Bogotá	Viaje de uno de los investigadores durante el desarrollo del proyecto, para el seguimiento al mismo	1	Pasaje \$650.000 Hospedaje \$200.000 Viáticos \$90.000 Total: \$ 940.000
Bogotá – Tunja - Bogotá	Viaje de uno de los investigadores durante el desarrollo del proyecto, para el	1	Pasajes \$40.000 Hospedaje \$200.000 Viáticos 90.000 Total: \$330.000

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS		CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN		VERSION. 000-18-06-2009
			PAGINAS 1

	seguimiento al mismo		
Bogotá – Acacias - Bogotá	Viaje de uno de los investigadores durante el desarrollo del proyecto, para el seguimiento al mismo	1	Pasajes \$50.000 Hospedaje 200.000 Viáticos 90.000 Total: 340.000
Bucaramanga – Acacias – Bucaramanga	Viaje de uno de los investigadores durante el desarrollo del proyecto para el seguimiento al proyecto	1	Pasajes: \$600.000 Hospedaje: \$200.000 Viáticos \$90.000 Total = \$890.000
Bucaramanga – Cartagena - Bucaramanga	Viaje de uno de los investigadores durante el desarrollo del proyecto para el seguimiento al proyecto	1	Pasajes: \$1.000.000 Hospedaje: \$200.000 Viáticos: \$90.000 Total = 1.290.000
Bucaramanga – Tunja - Bucaramanga	Viaje de uno de los investigadores durante el desarrollo del proyecto para el seguimiento al proyecto	1	Pasajes: \$100.000 Hospedaje: \$200.000 Viáticos: \$90.000 Total = \$ 390.000
TOTAL			\$ 4.180.000

Materiales y suministros (en miles de \$)

MATERIALES*	JUSTIFICACIÓN	VALOR
10 Resmas	Impresión de la documentación requerida para el proyecto	\$100.000
Varios	Se requieren algunos elementos como lapiceros, borradores, esferos, cds para el Workshop	\$200.000

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

TOTAL	\$300.000
-------	-----------


Pueden agruparse por categorías, ej: vidriería, reactivos, papelería, etc., suscripciones a revistas, libros, etc.

Bibliografía (en miles de \$)

ÍTEM	JUSTIFICACIÓN	VALOR
TOTAL		

Servicios Técnicos (en miles de \$)

TIPO DE SERVICIO	JUSTIFICACIÓN	VALOR
TOTAL		

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

6. BIBLIOGRAFÍA

Albarracín, Lelia Inés. (2001). Producción de textos para zonas bilingües. En II Simposio Internacional De Lectura Y Vida, "La escuela y la formación de lectores y escritores", 11 al 13 de octubre de 2001 - Buenos Aires. En: <http://usuarios.arnet.com.ar/yanasu/ponencias>

Albarracín, Lelia Inés; Alderetes, Jorge R.; Pappalardo, María Teresa (2001) Comunicación y Exclusión: el caso de las comunidades bilingües minoritarias. En II Jornadas De Periodismo Y Comunicación, "Entre lo Global y lo Regional. Desafíos y Estrategias Comunicacionales", 15 y 16 de Noviembre de 2001, Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de La Pampa, Santa Rosa, La Pampa. Documento en línea: <http://usuarios.arnet.com.ar/yanasu/index.html>, fecha de consulta 22 de enero de 2005. (Lectura No. 13).

Barbero Martín, **Jesus**. Comunidades de interpretación en: <http://www.google.com.co/search?hl=es&q=+comunidades+de+interpretacion+martin+barbero&meta=&aq=f&oq=>

Bartolomé Pina.(2008) Entornos de aprendizaje mixto en educación superior. En: AIESAD RIED v. 11: 1, 2008, pp 15-51 **15 I.S.S.N.: 1138-2783** *Universitat de Barcelona* (España)
<http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/volumen11/bartolome.pdf> (consultado 30, 12, 09)


Cole, M. (1992). Culture and cognitive development: From cross-cultural comparisons to model systems of cultural mediation. In A.F. Healy, S. M. Kosslyn, & R. M. Shiffrin (Eds.), From learning theory to cognitive processes: Essays in honor of William K. Estes (pp. 279-305). Hillsdale: Erlbaum.

Cole, M. (1996). Cultural psychology: A once and future discipline. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Cole, M., & The Distributed Literacy Consortium. (2006). The Fifth Dimension: An after-school program built on diversity. New York: Russell Sage.

Dávila Yáñez, Ximena, Humberto Maturana Romesín "Hacia una era post posmoderna en las comunidades educativas" Revista Iberoamericana de Educación - Número 49. Disponible on line <http://www.rieoei.org/rie49a05.pdf>, citada 14 de Julio de 2009.

Engeström, Y. (1987). Learning by expanding: An activity-theoretical approach to developmental research. Helsinki: Orienta-Konsultit.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Facundo, Ángel H. (2003) La educación superior virtual en Colombia. Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IIESALC) de la UNESCO. Su reproducción ha sido autorizada por el IIESALC.

Greenfield, P. M. (1999). Cultural change and human development. In E. Turiel (Ed.), *New directions in child development* (pp. 37-59). San Francisco: Jossey-Bass.

Greenfield, P. M., Maynard, A. E., & Childs, C. P. (2000). History, culture, learning, and development. *Cross-Cultural Research: Journal of Comparative Social Science*, 34(4), 351-374.

Hedegaard, M., Chaiklin, S., & Jensen, U. J. (1999). Activity theory and social practice: An introduction. In S. Chaiklin, M. Hedegaard, and U. J. Jensen (Eds.), *Activity Theory and Social Practice: Cultural-Historical Approaches* (pp. 12-30). Aarhus: Aarhus University Press.

Krashen, S. (1981) Natural Approach, The Delta System, Illinois,

Kaptelinin, V. (1996): 'Computer-Mediated Activity: Functional Organs in Social and Developmental Contexts.' In B. A. Nardi (Ed.), *Context and consciousness: Activity Theory and human computer interaction* (pp. 45-68). Cambridge, MA: MIT Press 1996.

Luria, A. R. (1928). The problem of the cultural development of the child. *Journal of Genetic Psychology*, 35, 493-506.


Maldonado et al (2008). El Universo De Las Competencias En El Aprendizaje, Working Paper.

Marquès Graells. (2000) LAS TIC Y SUS APORTACIONES A LA SOCIEDAD. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de educación, Grupo de Investigación DIM – UAB. Universidad Autónoma de Barcelona, 2000. (Revisado 23/03/08) <http://www.pangea.org/dim>

Maturana et al (2009). “Hacia una era post posmoderna en las comunidades” La Revista Iberoamericana de Educación, documento en línea <http://www.rieoei.org/rie49a05.htm> educativas

Ministerio de Educación Nacional, Elementos y Enfoques del Currículo de Idiomas Extranjeros. Documento en línea: <http://www.mineduacion.gov.co/lineamientos/idiomas/desarrollo.asp?id=16-1>, fecha de consulta: 23 de enero de 2005. (Lectura No. 23).

Orozco. G., Guillermo. 1997. Educación, medios de difusión y generación de conocimiento: Hacia una pedagogía crítica de la representación. En: *Nómadas*. DIUC. Fundación Universidad Central, N° 5. Sep-96/feb-97.

	FORMATO PARA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS	CODIGO: FI-GC-VIACI-001-001
	(P-GC-VIACI-001) PLANEACIÓN, EVALUACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN	VERSION. 000-18-06-2009
		PAGINAS 1

Papert, S. "The Children machine" (1993), Joanssen D. "Diseño de Entornos de Aprendizaje" (1996)

Petitto, A. (1986). Division of labor: Procedural learning in teacher-led small groups. *Cognition and Instruction*, 2, 233-270.

Skewes, Juan Carlos Ph.D. Conocimiento Científico y Conocimiento Local. Lo que las universidades no saben acerca de lo que actores locales saben. Cinta de Moebio No. 19. Marzo 2004. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile <http://www.moebio.uchile.cl/19/frames05.htm> (Lectura No. 18a).

IESALC-UNESCO (2004) *La educación superior virtual en América Latina y el Caribe*. Ediciones IESALC-UNESCO/ANUIES. México

Vygotsky, L. S. (1930/ 1978). *Mind in society: The development of higher mental processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. and Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Silvio José. (2006) La Difusión de la Educación Virtual como Innovación en la sociedad. Palacio Euskalduna, Bilbao 20-23 de junio, 2006. Nova Southeastern University. jsilvio@nova.edu.

_____ (2000) La virtualización de la universidad: ¿Cómo transformarla educación superior con la tecnología? Caracas: UNESCO, Santillana, IESALC; ISBN 980 6401 51 4 (I) 92-91-43.

_____ (2003) Tendencias de la educación superior virtual en América Latina y el Caribe, UNESCO; IESALC.

Vygotsky, L. S. (1934/1987). Thinking and speech. New York: Plenum.

Wertsch, J. V. (1979). From social interaction to higher psychological processes: A clarification and application of Vygotsky's theory. *Human Development*, 22, 1-22.